

# APLIKASI BERBASIS WEB PEMBELAJARAN ADAT ACEH

(*Aceh Customary Learning Web-Based Application*)

Rahmat Musfika<sup>\*[1]</sup>, T Najri<sup>[1]</sup>, Mira Maisura<sup>[1]</sup>

<sup>[1]</sup>Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Jl. Syekh Abdur Rauf, Kopelma Darussalam, Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, 23111, Indonesia

Email : rahmat.musfika@ar-raniry.ac.id , boloboloari@gmail.com , mira.maisura@ar-raniry

## Abstract

Aceh, provinsi paling barat Indonesia dan rumah bagi berbagai budaya, terletak di dekat titik paling utara pulau Sumatera. Aceh juga menunjukkan keragaman adat dan ciri khas daerah. Adat dan tradisi membentuk ciri dan budaya masing-masing daerah. Untuk memastikan bahwa tradisi Aceh dijunjung tinggi dan dilestarikan oleh generasi mendatang, pemaparan budaya Aceh ini harus dimulai sejak anak-anak masih belajar tentang dunia di sekitar mereka. Namun, karena pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat Aceh semakin mengadopsi tren teknis baru dan seringkali mengabaikan tradisi lokal. Penulis melakukan wawancara dengan menggunakan metode kualitatif, dengan cara penulis langsung mengunjungi Bapak Bulman Safar dari Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. Dari hasil penelusuran beliau sebagai bagian dari kebudayaan di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. Anak-anak dan orang dewasa sama dalam budaya saat ini kurang memahami tentang adat Aceh, hal ini dapat dilihat dari Salah satu penyebabnya yaitu karena seiring dengan berkembang teknologi banyak dari kaum milenial yang lebih mengutamakan *gadget* dari pada informasi mengenai adat yang ada di Aceh. Saat ini dalam beberapa waktu terakhir, istilah teknologi baru semakin digaungkan. Selain metaverse, pengembangan teknologi web menggunakan *Framework Code Igniter* juga semakin sering kita dengar. Beberapa pakar teknologi mengemukakan bahwa web *Framework Code Igniter* akan menjadi jenis internet baru yang tidak hanya secara akurat menafsirkan apa yang dimasukkan oleh pengembang. Berdasarkan hasil wawancara di atas penulis tertarik untuk membangun sebuah Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web, yang dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi mengenai adat Aceh, baik pakaian adat, tarian, rumah, senjata tradisional. Didalam aplikasi ini nantinya informasi adat Aceh di sajikan dalam bentuk text, gambar dan video. Siswa-siswi dan masyarakat dapat mengakses konten pembelajaran dengan mengakses *link website*. Selain itu, menginspirasi mereka untuk lebih menghargai dan menjaga warisan budaya Aceh. Selain bermanfaat bagi anak-anak sekolah dasar, ilmu ini juga bermanfaat bagi masyarakat Aceh, yang dapat memanfaatkannya untuk mempelajari adat istiadat setempat dan memastikan bahwa mereka tidak melupakannya.

**Keywords:** *Adat istiadat, Aceh, Website, Code Igniter*

*\*Penulis Korespondensi*

## 1. PENDAHULUAN

Aceh, provinsi paling barat Indonesia dan rumah bagi berbagai budaya, terletak di dekat titik paling utara pulau Sumatera. Aceh juga menunjukkan keragaman adat dan ciri khas daerah. Adat dan tradisi membentuk ciri dan budaya masing-masing daerah. Untuk memastikan bahwa tradisi Aceh dijunjung tinggi dan dilestarikan oleh generasi mendatang, pemaparan budaya Aceh ini harus dimulai sejak anak-anak masih belajar tentang dunia di sekitar mereka.

Namun, karena pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat Aceh semakin mengadopsi tren teknis baru dan seringkali mengabaikan tradisi lokal. Beberapa individu saat ini, baik anak-anak maupun orang dewasa, tidak mengetahui adat Aceh, termasuk pakaian adat, tarian,

rumah, dan persenjataan. Jika tidak disimpan dan dipelihara dengan baik. Tentu hal ini cukup mengerikan, apalagi jika generasi muda kurang memiliki pengetahuan tentang latar belakang budaya dan sejarah dari tradisi yang mereka anut, yang seharusnya sudah mendarah daging dalam diri mereka.

Penulis melakukan wawancara dengan menggunakan metode kualitatif, dengan cara penulis langsung mengunjungi Bapak Bulman Safar dari Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. Dari hasil penelusuran beliau sebagai bagian dari kebudayaan di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. Anak-anak dan orang dewasa sama dalam budaya saat ini kurang memahami tentang adat Aceh, hal ini dapat dilihat dari Salah satu penyebabnya yaitu karena seiring dengan berkembang teknologi banyak dari kaum milenial yang lebih mengutamakan *gadget* dari pada informasi

mengenai adat yang ada di Aceh, karena sudah lebih mengikuti perkembangan teknologi, hal ini tentu sangat disayangkan karena jangan sampai adat milik aceh sampai di klaim oleh daerah lain. Saat ini dalam beberapa waktu terakhir, istilah teknologi baru semakin digaungkan. Selain metaverse, pengembangan teknologi web menggunakan *Framework Code Igniter* juga semakin sering kita dengar. Beberapa pakar teknologi mengemukakan bahwa web *Framework Code Igniter* akan menjadi jenis internet baru yang tidak hanya secara akurat menafsirkan apa yang dimasukkan oleh pengembang. *Web Framework Code Igniter* ini nantinya akan benar-benar memahami semua yang disampaikan baik melalui teks, suara, atau media lain, dimana konten yang disuguhkan disesuaikan dengan keinginan pengguna.

Hal ini juga di perkuat dengan referensi dari jurnal, banyak anak-anak Aceh yang tidak paham dengan bahasa Aceh karena terkena dampak arus globalisasi yang begitu cepat. Mereka lebih mengutamakan budaya asing di lingkungan mereka. Kalau adat atau cara hidup seperti ini tetap ada di Aceh, sayang sekali. Yang lebih memprihatinkan adalah sebagian masyarakat Aceh tidak lagi menghargai tradisi dan budayanya sendiri. Dengan orang tua mereka yang masih tinggal di rumah, banyak anak muda Aceh yang tidak lagi mengerti bahasa tersebut[1].

Berdasarkan hasil wawancara di atas penulis tertarik untuk membangun sebuah Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Web, yang dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi mengenai adat Aceh, baik pakaian adat, tarian, rumah, senjata tradisional. Didalam aplikasi ini nantinya informasi adat Aceh di sajikan dalam bentuk text, gambar dan video. Siswa-siswi dan masyarakat dapat mengakses konten pembelajaran dengan mengakses *link website*. Serta mengenal budaya Aceh lebih dalam dapat membantu anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Aplikasi dirancang menggunakan metode *extreme programming*, *website* admin dan remaja, di buat menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, serta di lengkapi dengan *Framework Code Igniter*.

Selain itu, menginspirasi mereka untuk lebih menghargai dan menjaga warisan budaya Aceh. Selain bermanfaat bagi anak-anak sekolah dasar, ilmu ini juga bermanfaat bagi masyarakat Aceh, yang dapat memanfaatkannya untuk mempelajari adat istiadat setempat dan memastikan bahwa mereka tidak melupakannya.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian pertama dilakukan oleh Ni Komang Sutiari, I Ketut Gede Darma Putra, I Made Sunia Raharja pada tahun 2018 yang berjudul Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality. Adapun metode yang dilakukan oleh peneliti yaitu survey dan kuesioner sebagai media pengambilan data. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi augmented reality untuk Rumah Adat dibuat agar dapat berjalan dan menerima konten baru tanpa memerlukan perubahan apa pun pada kode komputer. Adapun kekurangan yang terdapat pada penelitian ini ialah Aplikasi Pengenalan rumah adat yang dibuat, tidak memiliki informasi, tetapi hanya menampilkan rumah adat dalam bentuk 3D.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Indra Wahyudi, Syamsul Bahri, Popon Handayani pada tahun 2019 yang berjudul Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. Metode yang dilakukan peneliti ialah metode Computer Based Instruction. Adapun hasil dari penelitian ini ialah Siswa sekolah dasar dalam menyampaikan materi pembelajaran seni budaya membutuhkan permainan edukatif yang memperkenalkan budaya Indonesia agar sistem pembelajaran lebih menyenangkan, sederhana, dan efektif. Hal ini akan meningkatkan pola belajar anak dan membuat mereka lebih tertarik dengan budayanya sendiri, khususnya Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian ini memiliki kekurangan yaitu Aplikasi pembelajaran pengenalan budaya indonesia untuk penambahan konten harus melakukan modifikasi terhadap kode program.

Penelitian ketiga yang diteliti Atika Puspitasari Ahmad, Sherwin R.U.A. Sompie, Sary Paturusi 3 pada tahun 2020 yang berjudul Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tarian Adat Sajojo. Adapun metode penelitian ini ialah Metode Multimedia Development Life Cycle. Berdasarkan hasil pengujian, alat pembelajaran interaktif tari Sajojo tradisional dapat menarik minat pengguna untuk mempelajari langkah-langkah dasar tari Sajojo. Sejumlah responden (62,5%) menganggap alat ini menarik, dan 64% mengatakan mudah digunakan. Kemudian kekurangan dari penelitian ini ialah Aplikasi pembelajaran interaktif tarian adat sajojo, untuk penambahan konten harus melakukan modifikasi terhadap kode program.

Penelitian ke empat yang diteliti Ribka Ayu Pelita Ningsih<sup>1</sup>, Naniek Sulistya Wardani pada tahun 2021 yang berjudul Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Metode penelitian ini berupa Metode Research and Development, Adapun hasil dari

penelitian ini ialah Aplikasi “Keliling Nusantara” sebagai media pembelajaran, menghasilkan sebuah produk yang efektif dan efisien dalam media pembelajaran. Kemudian kekurangan yang terdapat pada penelitian ini yaitu Aplikasi keliling nusantara untuk penambahan konten harus melakukan modifikasi terhadap kode program.

Penelitian ke lima yang dilakukan oleh Siti Maisaroh, Fiqih Hana Saputri, Yuhana Widi Rahayu pada tahun 2022 yang berjudul Aplikasi Media Pembelajaran Rumah Adat di Pulau Jawa Berbasis Multimedia dengan Bahasa Inggris Menggunakan Adobe Flash. Metode penelitian ini ialah Metode ADDIE yaitu Analysis, Design, Developmen, Implementation dan Evaluation. Adapun hasil dari penelitian ini ialah Tujuan dari materi edukasi ini adalah untuk mengenalkan rumah adat Jawa kepada anak-anak sejak dini. Materi edukasi ini dibuat dengan cara yang menarik agar anak-anak tetap tertarik untuk belajar. Anak-anak terinspirasi dan teruskan tentang budaya pulau Jawa dengan penggunaan suara permainan musik Jawa. Kemudian adapun kekurangan dari penelitian ini yaitu Aplikasi media pembelajaran rumah adat pulau Jawa untuk penambahan konten harus melakukan modifikasi terhadap kode program.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah, pada penelitian terdahulu, para peneliti menggunakan konsep pembuatan aplikasi berbasis multimedia, sehingga pada saat memperbaharui konten aplikasi, harus melakukan modifikasi terhadap kode program.

Sementara pada penelitian ini nantinya, setiap konten yang ingin ditambahkan dapat langsung di kelola oleh admin sebagai pengelola sistem, aplikasi ini nantinya, sudah menggunakan *database*, sehingga lebih dinamis, metode penelitian yang digunakan untuk pengambilan data lapangan yang digunakan penulis adalah metode pendekatan kualitatif. Metode Perancangan Sistem menggunakan metode OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*), tujuannya untuk membangun aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis *website* menggunakan *framework codeigniter*. Metode Pembuatan sistem menggunakan *Extreme Programming*. Pengujian sistem menggunakan *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Disebut juga pengujian *behavioral* atau pengujian partisipatif. Aplikasi dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dilengkapi dengan *Framework Codeigniter*.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penulis menggunakan metode kualitatif untuk menyelidikannya. Dalam upaya menentukan prosedur dan sistem apa yang diperlukan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta mendorong mereka untuk terus belajar. Selain bermanfaat bagi anak-anak sekolah dasar, ilmu ini juga bermanfaat bagi anak remaja Aceh, yang dapat memanfaatkannya untuk mempelajari adat istiadat setempat dan memastikan bahwa mereka tidak melupakannya. Kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan dipaparkan secara menyeluruh dan mendalam sebagai hasil investigasi studi kasus ini. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *framework Codeigniter* dan bahasa pemrograman PHP. Metode pengembangan sistem menggunakan *Extreme programming*. [2]

#### 3.2 Subyek Penelitian dan Sumber Data

Penelitian ini dilakukan di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. Waktu penelitian pada bulan Agustus 2022.

#### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Sumber-sumber yang penulis dapat untuk mengumpulkan data-data dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis *Web* Menggunakan *Framework Codeigniter* ini adalah sebagai berikut:

##### a. Studi Kepustakaan

Proses pengumpulan bahan referensi, mempelajari serta menggali informasi baik dari buku, artikel, *paper*, makalah, maupun situs internet mengenai aplikasi *web* untuk menunjang pencapaian tujuan Skripsi. [3]

##### b. Observasi

Peneliti dengan berpedoman kepada desain penelitiannya mengunjungi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh, untuk mengamati langsung berbagai hal atau kondisi yang ada di lapangan, dengan cara melakukan wawancara dengan Bapak Bulman Safar dari Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh. [4]

##### c. Wawancara

Melakukan wawancara dengan Bapak Bulman Safar di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh mengenai sistem apa yang dibutuhkan.

#### 3.4 Perancangan Sistem

Konsep Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis *Web* Menggunakan metodologi *object-oriented analysis and design* (OOAD). Pada titik ini, penelitian

sedang dilakukan pada aplikasi yang diajukan. Kesimpulan tentang apa yang dilakukan program, siapa yang menggunakannya, kapan dan di mana digunakan dihasilkan oleh proses analisis aplikasi. Untuk mengembangkan spesifikasi persyaratan fungsional dan non-fungsional sistem. Mengikuti langkah-langkah analisis, sistem selanjutnya dimodelkan menggunakan model yang ditunjuk UML, yang dikenal sebagai Model Fungsional.[5]

### 3.5 Perancangan Interface

Perancangan interface aplikasi ini terbagi menjadi 2, pertama bagian admin untuk mengelola keseluruhan isi dari konten aplikasi mengenai pembelajaran adat aceh dan bagian interface remaja atau siswa dan siswi untuk mencari informasi mengenai adat aceh, untuk lebih detail dapat dilihat pada perancangan interfacer dibawah ini.[6]

#### 3.5.1 Perancangan Interface Admin

1. *Form* Login admin
2. *Form* Beranda Admin
3. *Form* Kategori
4. *Form* Informasi Adat Aceh
5. *Form* Video Adat Aceh
6. *Form* File Kuis Adat Aceh
7. *Form* Layanan *Public*
8. *Form* Admin *Manegement*

#### 3.5.2 Perancangan Interface Siswa-Siswi dan Remaja

1. *Form* Beranda Siswa-Siswi dan Remaja
2. *Form* Informasi Adat Aceh
3. *Form* Detail Informasi Adat Aceh
4. *Form* Video
5. *Form* Detail Video
6. *Form* File Kuis Adat Aceh
7. *Form* Layanan *Public*

### 3.6 Fitur

Fitur yang dapat dikelola oleh admin dan remaja atau siswa dan siswa, didalam Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh Berbasis Website, dapat dilihat keteranganya dibawah ini.[7]

#### 3.6.1 Fitur Yang Di Kelola Admin

- a. Fitur Login.
- b. Fitur Beranda.
- c. Fitur Kategori.
- d. Fitur Informasi Adat Aceh.
- e. Fitur Video.
- f. Fitur File Kuis Adat Aceh.

- g. Fitur Layanan *Public*.
- h. Fitur Admin *Manegement*.

#### 3.6.2 Fitur Yang Dapat Di Akses Oleh Remaja Atau Siswa Dan Siswi

- a. Fitur Beranda.
- b. Fitur Informasi Adat Aceh.
- c. Fitur Video Adat Aceh.
- d. Fitur File Kuis Adat Aceh.
- e. Fitur Layanan *Public*.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tentang persepsi mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web. Adapun pendapat mahasiswa bahwa aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, dapat membantu siswa-siswi atau remaja dalam mencari informasi adat aceh. Tampilan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, menarik sehingga siswa-siswi atau remaja betah berkunjung ke halaman web ini.

Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, penyampaian informasi dalam bentuk text, gambar dan video, sehingga dapat membantu anak-anak atau remaja yang duduk di bangku sekolah menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, memanfaatkan media komunikasi dan aplikasi berbasis *website* yang berkembang sebagai media informasi dan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web ini, memberikan informasi mengenai kebudayaan aceh melalui sebuah aplikasi berbasis *website*.

### 4.2 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka atau tampilan Admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh, merupakan tampilan yang digunakan oleh admin dan *interface* siswa-siswi atau remaja yang di gunakan untuk melihat informasi seputaran adat aceh. Berikut adalah tampilan halaman admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh dan siswa-siswi atau remaja.[8]

#### 4.2.1 Halaman Admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh

Berikut ini adalah *interface* yang dapat di kelola oleh admin Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Aceh, terdiri dari beberapa menu, seperti menu, kategori,

informasi adat aceh, video, file kuis, layanan public dan admin, beberapa menu ini memiliki fungsi dan fitur yang berbeda beda, yang di buat sesuai dengan, fungsi yang sudah di tinjau sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing menu, adapun fitur menu yang dapat diakses oleh admin secara lengkap dan akurat dapat di lihat pada gambar di bawah ini:

#### 4.2.1.1 Login Admin

Halaman login berfungsi untuk admin, masuk kedalam aplikasi, setelah berhasil login barulah admin dapat mengelola aplikasi. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 4.1 Halaman Login Admin

#### 4.2.1.2 Beranda Admin

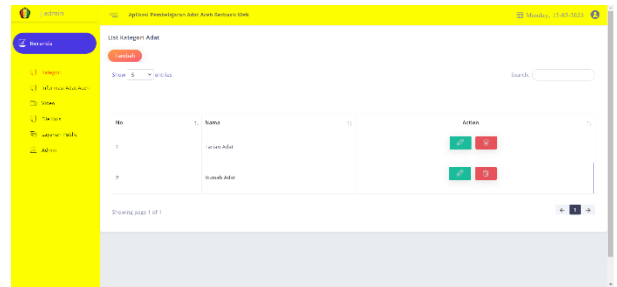
Beranda admin merupakan halaman awal pada saat admin berhasil melakukan login kedalam aplikasi, dihalaman ini admin dapat mengelola keseluruhan menu seperti, jumlah kategori adat, jumlah informasi adat, jumlah video dan jumlah file kuis. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini.



Gambar 4.2 Halaman Beranda Admin

#### 4.2.1.3 Menu Kategori

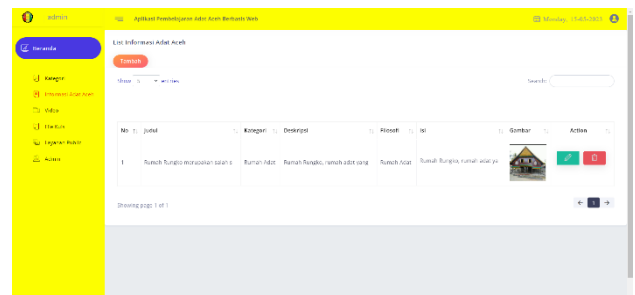
Kategori berfungsi untuk mengelompokan data dari informasi adat aceh, seperti pengelompokan berdasarakan rumah adata atau tarian adat. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini.



Gambar 4.3 Halaman Menu Kategori

#### 4.2.1.4 Menu Informasi Adat Aceh

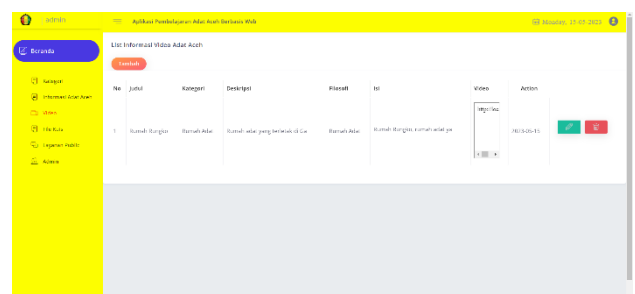
Halaman ini berguna untuk admin menambahkan informasi mengenai adat aceh, dihalaman ini berisikan, judul, kategori, deskripsi, filosofi, isi dan gambar. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini.



Gambar 4.4 Halaman Menu Informasi Adat Aceh

#### 4.2.1.5 Menu Video Adat

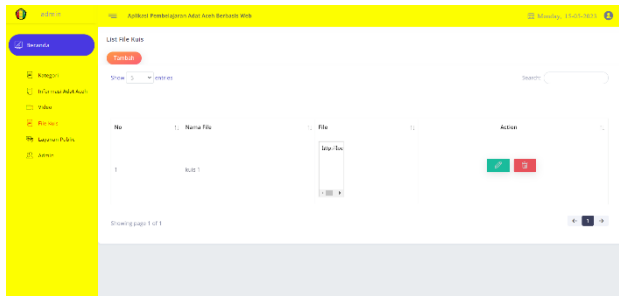
Halaman ini berguna untuk admin menambahkan informasi mengenai video adat aceh, dihalaman ini berisikan, judul, kategori, deskripsi, filosofi, isi dan video. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.5 dibawah ini.



Gambar 4.5 Halaman Menu Video Adat

#### 4.2.1.6 Menu File Kuis

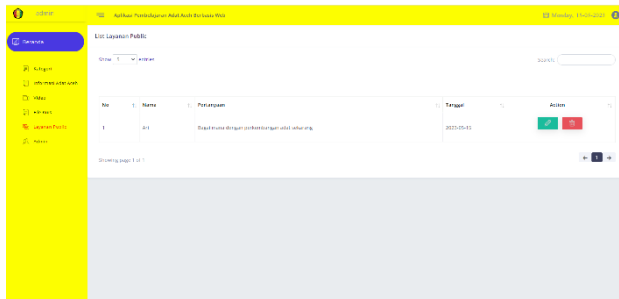
Halaman ini berguna untuk admin menambahkan file kuis mengenai adat aceh, dihalaman ini berisikan, nama file dan lokasi dari file kuis disimpan. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini.



Gambar 4.6 Halaman Menu File Kuis

#### 4.2.1.7 Menu Layanan Public

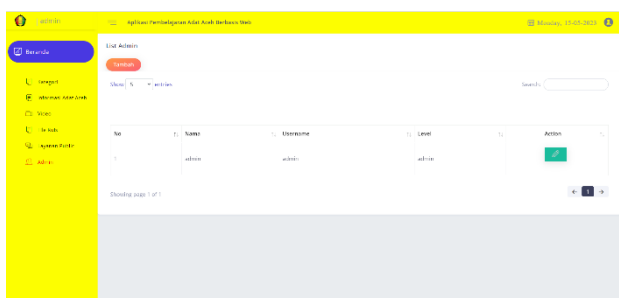
Halaman ini berguna untuk admin membalas pertanyaan seputaran adat aceh, dihalaman ini berisikan nama dan pertanyaan. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini.



Gambar 4.7 Halaman Menu Layanan Public

#### 4.2.1.8 Menu Admin

Halaman ini berguna untuk admin menambahkan admin baru untuk dapat login kedalam aplikasi dan mengelola aplikasi. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.8 dibawah ini.

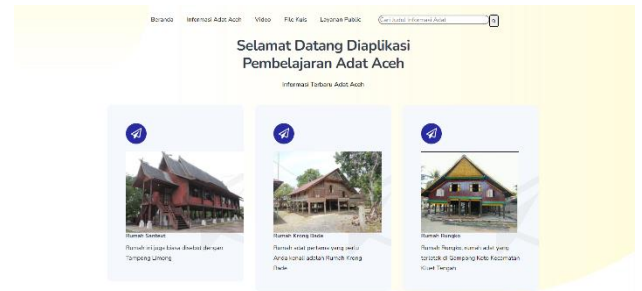


Gambar 4.8 Halaman Menu Admin

### 4.2.2 Halaman Siswa-Siswi Atau Remaja

#### 4.2.2.1 Menu Beranda

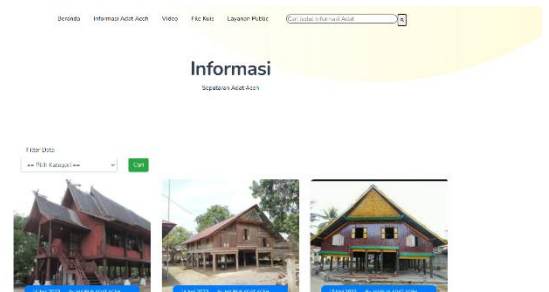
Halaman beranda merupakan halaman utama pada saat siswa-siswi atau remaja mengakses aplikasi pembelajaran adat aceh, dihalaman ini berisikan informasi seputaran adat aceh terbaru. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.9 dibawah ini.



Gambar 4.9 Halaman Menu Beranda

#### 4.2.2.2 Menu Informasi Adat Aceh

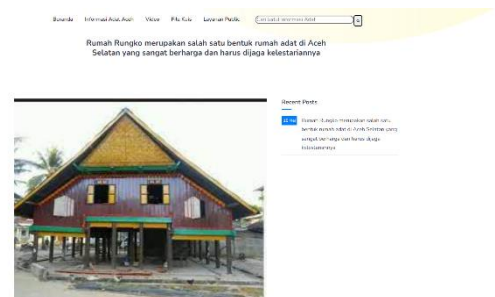
Halaman ini berguna untuk siswa-siswi atau remaja mencari informasi mengenai adat aceh. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.10 dibawah ini.



Gambar 4.10 Halaman Menu Informasi Adat Aceh

#### 4.2.2.3 Detail Informasi Adat Aceh

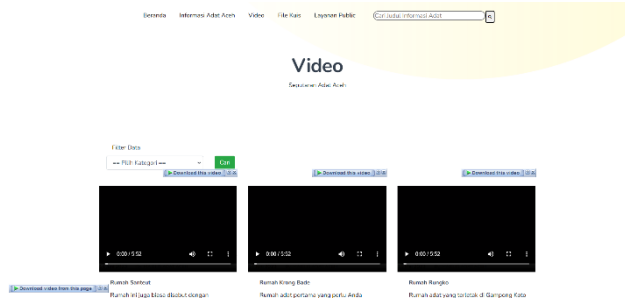
Detail informasi adat aceh, dihalaman ini siswa-siswi atau remaja dapat melihat informasi detail mengenai informasi adat. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.11 dibawah ini.



Gambar 4.11 Halaman Detail Informasi Adat Aceh

#### 4.2.2.4 Menu Video Adat Aceh

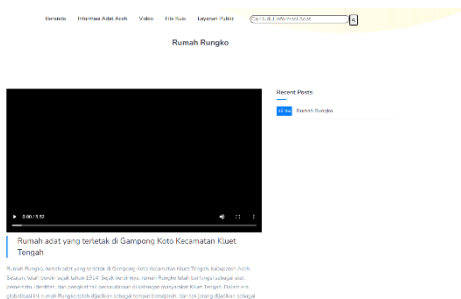
Digunakan siswa-siswi atau remaja melihat video informasi mengenai adat aceh, dihalaman ini siswa-siswi atau remaja dapat memutar video tersebut. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.12 dibawah ini.



Gambar 4.12 Halaman Menu Video Adat Aceh

4.2.2.5 Detail Video Adat Aceh

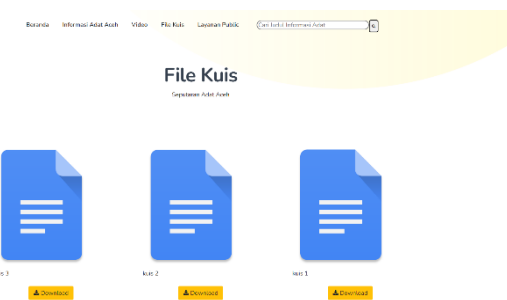
Detail video digunakan siswa-siswi atau remaja melihat detail dari video adat. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.13 dibawah ini.



Gambar 4.13 Halaman Detail Video Adat Aceh

4.2.2.6 Menu File Kuis Adat Aceh

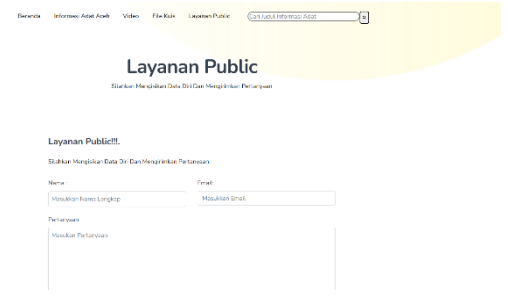
File kuis adat aceh digunakan siswa-siswi atau remaja mendwonload file kuis mengenai adat aceh. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.14 dibawah ini.



Gambar 4.14 Halaman Menu File Kuis Adat Aceh

4.2.2.7 Menu Layanan Public

Layanan public digunakan untuk siswa-siswi atau remaja menanyakan informasi seputaran adat aceh kepada admin. Untuk lebih detail dapat dilihat pada gambar 4.15 dibawah ini.



Gambar 4.15 Halaman Menu Layanan Public

4.3 Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem untuk mencari kekurangan atau kesalahan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian adalah untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat memenuhi standar sesuai dengan tujuan dari perancangan perangkat lunak.

Menggunakan pengujian kotak hitam, uji perangkat lunak ini. Tanpa mengevaluasi program atau desain, pengujian black box difokuskan pada kebutuhan fungsional perangkat lunak.

4.4 Tabel Pengujian BlackBox

Adapun hasil pengujian penggunaan sistem dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Pengujian Blackbox Form Login Admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data Admin	Muncul Login Admin	Data Masuk Ke Menu Utama Admin	Aplikasi Berjalan
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data salah	Menampilkan ulang halaman Login Admin	Menampilkan ulang halaman Login Admin	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.2 Pengujian Blackbox Form Admin Tambah Kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tambah	Form tambah muncul secara otomatis	Form Admin muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.3 Pengujian Blackbox Form Admin Edit Kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik edit	Form edit muncul secara otomatis	Form edit muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.4 Pengujian Blackbox Admin Hapus Kategori

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol hapus	Program menghapus data yang diinginkan	Program menghapus data yang diinginkan	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.5 Pengujian Blackbox Form Admin Tambah Informasi Adat

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol tambah Informasi Adat	Form Pemilik tambah Informasi Adat muncul secara otomatis	Form tambah Informasi Adat muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.6 Pengujian Blackbox Form Admin Tambah Video Adat

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol tambah Video Adat	Form tambah Video Adat muncul secara otomatis	Form tambah Video Adat muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.7 Pengujian Blackbox Form Balas Layanan Public

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol balas	Form balas secara otomatis	Form balas muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.8 Pengujian Blackbox Form Siswa-Siswi Atau Remaja Melihat Informasi Adat

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Detail informasi	Form Detail informasi muncul secara otomatis	Form Detail informasi muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.9 Pengujian Blackbox Form Siswa-Siswi Atau Remaja Melihat Video Adat

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Detail video	Form Detail video muncul secara otomatis	Form Detail video muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan



Tabel 4.10 Pengujian Blackbox Form Siswa-Siswi Atau Remaja Download File Kuis

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Download	Form Download muncul secara otomatis	Form Download muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Tabel 4.11 Pengujian Blackbox Form Siswa-Siswi Atau Remaja Kirim Layanan Public

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik kirim	Form kirim muncul secara otomatis	Form kirim muncul secara otomatis	Aplikasi Berjalan

Perangkat lunak secara umum dapat berjalan dengan lancar sehingga memungkinkan untuk diimplementasikan pada server internet, sesuai dengan analisis hasil implementasi dan pengujian perangkat lunak. Semua operasi berjalan lancar dan sesuai dengan rencana. Agar sistem yang baru dapat berfungsi secara normal dan Penghuni dapat berfungsi seperti yang diharapkan pada halaman, maka administrator harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan password. Jika salah satunya tidak cocok maka akan muncul halaman login untuk administrator mengisikan username dan password yang benar.

4.5 Pada bagian ini setelah data dijadikan kemudian ditarik sebuah kesimpulan dari informasi data kuisioner yang ditemukan tentang respon penggunaan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web, dapat dilihat pada Tabel 4.12 di bawah ini:

Tabel 4.12 Hasil Persentase Minat Belajar

Responden	Total
1	35
2	36
3	35
4	35
5	35
6	29

7	33
8	35
9	28
10	30
11	32
12	33
13	37
14	32
15	36
16	37
17	30
18	32
19	34
20	29
21	29
22	36
23	32
24	32
25	30
26	37
27	38
28	39
29	38
30	40
<b>Skor yang diperoleh</b>	34
<b>Skor maksimal</b>	40
<b>Jumlah <math>\frac{34}{40} \times 100 = 85\%</math></b>	

Tabel 4.12 di atas, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran adat aceh berbasis web, memperoleh nilai persentase 85% dan termasuk kategori sangat baik. Nilai total merupakan jumlah total dari setiap pertanyaan yang di jawab oleh responden.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Hasil dari nilai responden sebesar 85% termasuk kategori sangat baik. Dengan adanya aplikasi pembelajaran adat aceh, dapat mempermudah siswa-siswi atau remaja dalam mencari informasi mengenai adat aceh.
- Hasil pengujian *Blackbox* Perangkat lunak secara umum dapat berjalan dengan lancar sehingga memungkinkan untuk diimplementasikan pada

server internet, sesuai dengan analisis hasil implementasi dan pengujian perangkat lunak. Semua operasi berjalan lancar dan sesuai dengan rencana.

- c. Dengan adanya aplikasi pembelajaran adat aceh ini, dapat meningkatkan minat siswa-siswi atau remaja pada materi pelajaran adat aceh, mendorong mereka untuk belajar lebih banyak serta meningkatkan motivasi mereka.
- d. Dengan adanya adanya aplikasi pembelajaran adat aceh ini, dapat memanfaatkan media komunikasi *website* sebagai media informasi.

Adapun saran dari peneliti ialah Aplikasi Pembelajaran Adat Aceh di Web *Framework CodeIgniter* masih jauh dari sempurna dan untuk membangun sistem baru yang efektif, jelas penting untuk berinteraksi dengan orang lain dan tumbuh di sisi positif dan negatif dari sistem. Berikut adalah beberapa ide untuk pengembangan sistem ini kedepannya:

- a. Keamanan sistem harus diperhatikan agar sistem dapat tetap terjaga dari pihak lain yang tidak berkepentingan.
- b. Dapat di tambahkan fitur-fitur menu yang dapat menunjang kinerja dari aplikasi *website* ini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dapat diberikan kepada penyandang dana penelitian dan orang yang memberikan kontribusi ilmiah pada penelitian namun bukan merupakan penulis artikel ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. A. Gani and Z. Zulfahmi, "Nilai Pendidikan Islam Dalam Syair Seni Meusifeut Untuk Generasi Milenial," *Gorga J. Seni Rupa*, vol. 10, no. 1, p. 06, 2021, doi: 10.24114/gr.v10i1.24091.
- [2] L. Rusdiana, "Extreme programming untuk rancang bangun aplikasi pengelolaan surat keterangan kependudukan," *Regist. J. Ilm. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 49–55, 2018, doi: 10.26594/register.v4i1.1191.
- [3] A. Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- [4] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [5] Betha Sidik, *Pemrograman Web dengan PHP, Informatika*. 2017.
- [6] Munir, *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*, vol. 58, no. 12. 2012.
- [7] S. Dony, M. Agustinus, W. Heri, and A. Kristian, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Restoran Studi Kasus Pada Resto Bambo," *Semin. Nas. Teknol. Inf. Dan Komun.* 2015, vol. 2015, no. Sentika, pp. 394–398, 2015, doi: 10.13140/RG.2.1.1059.0246.
- [8] S. D. Purnamasari and F. Panjaitan, "Pemodelan Sistem Informasi Sebaran Pasar Menggunakan Unified Modeling Language," *JIPi (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 4, no. 2, p. 103, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.1402.
- [9] J. A. Marcial-Basilio, G. Aguilar-Torres, G. Sánchez-Pérez, L. K. Toscano-Medina, and H. M. Pérez-Meana, "Detection of Pornographic Digital Images," *Int. J. Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 298–305, 2011.
- [10] R. O. Duda, P. E. Hart, and D. G. Stork, *Pattern classification*, 2nd ed. New Jersey: John Wiley & Sons, 2012.
- [11] H. Kim, T.-K. Kim, W. Hwang, and S. Kee, "Face Recognition Method and Apparatus Using Component-Based Face Descriptor," *US7203346B2*, 2007.
- [12] I. G. P. S. Wijaya, K. Uchimura, and G. Koutaki, "Fast and Robust Face Recognition for Incremental Data," in *Proceedings of Computer Vision ACCV 2010 Workshops (Lecture Notes in Computer Science)*, 2010, vol. 6469, pp. 414–423.
- [13] I. G. P. S. W. Wijaya, "Booster Transmisi Optis," Universitas Gadjah Mada, 1997.
- [14] I. G. P. S. W. Wijaya, "JTIKA," 2018.